

Zugleich hier und doch woanders

Die Hochschule Bremen, zwei junge Unternehmen und die eCulture Factory von Fraunhofer wollen aus „Momeus“ einen Prototypen machen

Von unserem Redakteur
Reinhard Wirtz

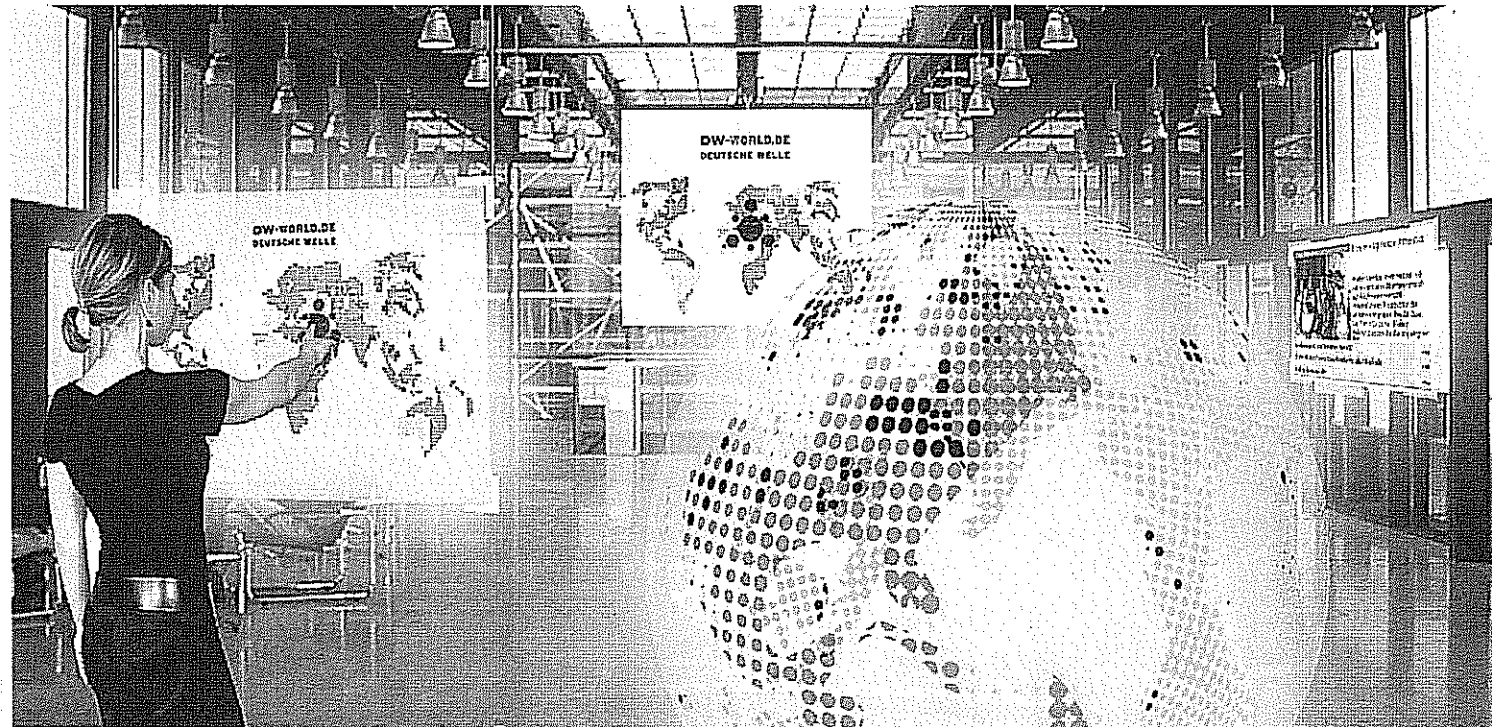
BREMEN. Sie haben Momeus noch nicht kennengelernt? Sollten Sie aber! Zwischen dem 18. und dem 20. September besteht dazu im Ostertorviertel Gelegenheit. Wenn Sie wirklich interessiert sind, werden Sie dort Ihren Bekanntenkreis erweitern können, denn Momeus besteht nicht nur aus einer einzelnen Person.

Wir sind es inzwischen gewohnt, uns nicht nur in Cafés oder Kaufhäusern zu verabreden, sondern auch im Internet. Den physischen Zusammenkünften realer Personen stellen wir virtuelle Treffen mehr oder weniger realer Personen gegenüber. Diese in Raum und Zeit dingfest zu machen, ist nicht so einfach, denn jeder, der sich von irgendeinem Ort aus online einklinkt, ist zugleich hier und doch woanders, eben in hohem Maße mobil. Momeus ist der Versuch, beide Welten miteinander zu verschmelzen und daraus neue (Gemeinschafts-) Erfahrungen entstehen zu lassen.

Neue Formen der Kommunikation

Die Idee zu diesem Projekt erscheint zunächst einfach und auf unsere alltäglichen Gewohnheiten des Umgangs mit Mobiltelefonen und mit dem Internet bezogen: Eine Gruppe von Menschen trägt über Eingaben auf ihren jeweiligen Mobiltelefonen dazu bei, dass eine gemeinsame Geschichte entsteht.

Das Ergebnis wird online dokumentiert. Bei einer Zusammenkunft wird das Resultat



Zukunft, die es schon gibt: transparenter Bildschirm, der mit Gesten und Handbewegungen berührungslos gesteuert wird. FOTOS (2): FRAUNHOFER



Projektionen im öffentlichen Raum.

öffentlich begutachtet, in diesem Fall mit Hilfe von Projektionen, die über PointScreens gesteuert und erlebt werden. PointScreens dürften die Bildschirme der Zukunft werden: In ihren Darstellungen und Inhalten bewegt man sich mit Gesten, ohne Be-

rührungen der Oberfläche und ohne Tastatur- oder Mauseingaben.

Aus dem spielerischen Umgang mit den teils virtuellen, teils realen Gegebenheiten könnten neue Kommunikationserlebnisse erwachsen. Das jedenfalls erwarten Helmut Eirund und Martin Koplin vom Fachbereich Elektrotechnik und Informatik der Hochschule Bremen, die diesem Projekt mit ihrem Ursprungskonzept eine erste Gestalt gaben und es auf den Namen „Momeus“ taufen. Weil beide Informatiker sind, die in einer speziellen Forschungsgruppe („mobile 2 culture“) dem Hochschul-Studengang Digitale Medien zuarbeiten, haben sie sich nicht gescheut, dem Projektkürzel gleich mehrere Fachbegriffe aus beiden Disziplinen zugrunde zu legen: Das fast knuffig klingende „Momeus“ steht für das schon ziemlich ehrgeizige Begriffs-Ungetüm „Mobiles Medienkommunikations-Environment für Urban Screen Szenarien“.

„Uns ist sehr daran gelegen, etwas Neues für praktische Anwendungen zu entwickeln“, sagt Koplin. Vielleicht gelänge es ja, einen Anstoß für neue „Kulturtechniken“ zu geben, dem Zusammenspiel zwischen den

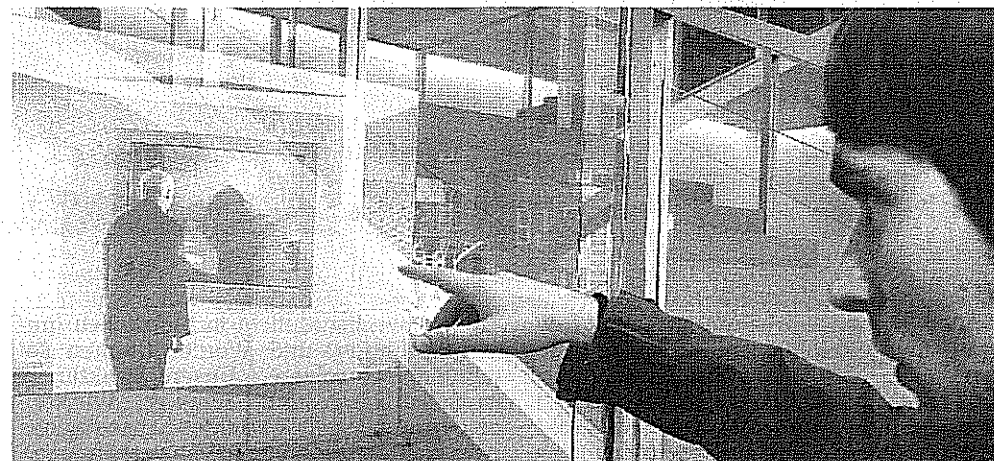
bereits vielen Menschen vertrauten mobilen und Online-Kommunikationsformen sowie dem realen Austausch zwischen Menschen neue Erfahrungen und Perspektiven zu entlocken. Er möchte Momeus nicht als Spielwiese für Technikverliebte oder als akademischen Zeitvertreib missverstanden wissen. „Wir werden nach dem 20. September sechs Wochen lang auswerten, wie die Aktion vorstatten ging. Wir wollen das Konzept weiterentwickeln und schließlich einen Prototypen zustandebringen, der für eine kommerzielle Vermarktung taugt“, sagt der Informatiker.

Gemeinschaftsprojekt

Von vornherein haben Eirund und Koplin Momeus daher zu einem Gemeinschaftsprojekt mit Partnern gemacht, die ganz unterschiedliche Stärken und fachliche Spezialisierungen mit einbringen. Zu ihnen zählen mit der Agentur Gruppe für Gestaltung GmbH (GfG) und dem Multimedia-Spezialisten zoom-videobeamer zwei junge Bremer Unternehmen. Und dazu gehört die in Bremen seit zwei Jahren unermüdlich aktive eCulture Factory des Fraunhofer-Insti-

tuts für Intelligente Analyse- und Informationssysteme (IAIS). Gefördert wird Momeus übrigens von der Bremer Investitions-Gesellschaft (BIG) mit Mitteln der EU.

Alles nur etwas für Spezialisten, Technikfreaks, Eingeweihte und junge Menschen, sagen Sie? Mit ihren zunächst futuristisch anmutenden Vorführungen neuer Schnittstellen zwischen der realen und der digitalen Welt hat die mehrfach – auch international – preisgekrönte eCulture Factory nicht nur Insider überzeugt, sondern sie hat in vielen Fällen auch ein sehr positives Echo bei Nichtfachleuten und Menschen aus unterschiedlichen sozialen Bezügen bekommen, sagt eCulture-Chefin Monika Fleischmann. Den berührungslosen Bildschirm PointScreen hatte sie vor zwei Jahren sozusagen schon im Gepäck, als sie ihr Büro in der Bremer Airport-Stadt bezog, dazu weitere Präziosen dieser Art wie die virtuelle Nachbildung eines klassischen Buchs, den begehbaren Nachrichtenbrowser oder das interaktive Plakat „Erfindungen“, die – wie Momeus – aufhorchen lassen, weil sie das Potenzial haben, uns neue Perspektiven für die Zukunft zu eröffnen.



Diesen „PointScreen“ konnte man im Foyer der Bürgerschaft bereits testen.

FOTO: KOCH